Distributore: Marco A. & G. S.p.A.

CONTIENE DISK CON DUE FACCIATE DI PROGRAMMI

FLOPPY 64

Numero 52
Lire 12.000

per C=64 e C=128

GRUPPO LOGICA 2000

COLOUR GAMES

I PROGRAMMI IN TEORIA, SIMULAZIONE E GIOCO

- CHANGE COLOURS
- THE SHAPES
- FIVE LINES
- DIFFERENT THINGS
- COLOUR BALLS
- TIRES
- COLOURS PLAN
- QUOITS
- 64 TILES
- COLOUR TILES
- COLOUR BARS

COLOUR GAMES

• CHANGE COLOURS • THE SHAPES
• FIVE LINES • DIFFERENT THINGS
• 64 TILES • COLOUR PLAN
• COLOUR BALLS • TIRES
• COLOURS TILES • COLOUR BARS
• QUOITS

FLOPPY 64 n. 52/1992

Periodico mensile di cultura informatica e programmi

Edizioni Gruppo Logica 2000 srl - Direzione, amministrazione e redazione: via Francesco Sforza, 14 Milano - Registro stampa al Tribunale di Milano n. 145 del 5/3/1988 - Distribuzione Marco A.& G. via Fortezza, 27 Milano - Stampa: Aligraf, Milano. Direttore responsabile: Antonio Lucarella.
Hanno collaborato: Stefano Currò, Giusy Quattrini, Alfredo Onofrio.
Ufficio tecnico: via Mac Mahon, 50 Milano - tel. (02) 33.14.868

64 TILES

Un gioco di pazienza con sagome da sistemare sul fondo di un pavimento. Le sagome sono costituite da piastrelle colorate ed occorre sistemarle durante la loro caduta verso il fondo, ruotandole in modo da recuperare eventuali spazi vuoti e formare delle righe complete di piastrelle che attraversano tutto il pavimento. Il punteggio cresce con le migliori soluzioni di sistemazione. Il compito può essere facilitato dall'indicazione delle sagome del gruppo di piastrelle successive che si presenterà per la sistemazione nel fondo del pavimento.
L'indicazione viene data da un piccolo schizzo sulla composizione, che appare nella parte alta dello schermo. Quando non riuscite a fare entrare tutto il gruppo di piastrelle nel pavimento, ma qualcuna rimarrà ferma sulla parete, quella parete si illuminerà e rimarrà interdetta al passaggio di altri gruppi di piastrelle. Ad ogni fila o riga completata, oltre ad essere accreditati di un punteggio, si vedranno le altre composizioni sul fondo ricompattarsi dando spazio vuoto per raccogliere le successive piastrelle in caduta. Il pavimento sarà costituito da 8x8 piastrelle, con quindi 64 caselle da riempire.
Quando non riuscirete più a sistemare piastrelle sul fondo ed avrete perciò anche interdetto il passaggio delle sagome su tutte e quattro le pareti lungo le quali possono cadere, il gioco avrà fine ed il vostro punteggio potrà inserirsi nella graduatoria dei migliori, scrivendo al fianco il vostro nominativo tramite la tastiera.

COMANDI

Joystick:

— manopola a sinistra: per spostare verso sinistra il gruppo di piastrelle che sta cadendo verso il fondo e che dovrete sistemare nel migliore modo possibile. Le zone di discesa su ogni parete sono 8.
— manopola verso destra: per spostare il gruppo di piastrelle in caduta verso destra.
— manopola in avanti: per spostare le piastrelle lungo la parete laterale e per fare cambiare il canale di discesa.
— manopola azionata indietro: per fare scorrere verso di se le piastrelle in caduta.
— tasto FIRE: per ruotare ad ogni impulso di 90 gradi il gruppo di piastrelle che sta cadendo. Con tale azione si potranno sistemare le piastrelle sul fondo, riempiendo gli spazi vuoti.

Tastiera:

— tasto RETURN: per confermare la scritta del proprio nominativo da fare apparire in graduatoria tra i migliori 10 giocatori.
— SPACE BAR: per dare inizio al gioco dopo le operazioni di caricamento del programma e per iniziare l'azione.

Il connettore del joystick sarà inserito nella porta 2 del vostro computer per avere l'efficacia di comando sulle sagome di piastrelle che cadono. Le sagomature potranno essere costituite di gruppi rettilinei fino a 4 piastrelle, oppure gruppi a squadra o a T, molto spesso costituite da 4 piastrelle.
Controllando il disegno che appare in alto a destra si potrà sapere la sagomatura del successivo gruppo di piastrelle, per potere così verificare su quale parete lasciarla cadere ed in quale posizione.
Le scelte opzionali iniziali si riferiscono a: livello di difficoltà di gioco da scegliere tra 1, 2 o 3; suono di accompagnamento dell'azione inserito oppure escluso; sistema di movimento con joystick in porta 1 o 2; vista della sagoma del

pezzo successivo inserita oppure esclusa; velocità di caduta delle piastrelle variabile da 1 a 5.
Le scelte verranno operate tramite la manopola del joystick, facendo scorrere il piccolo cursore luminoso sulla scritta interessata e variando il valore o la scelta, spostando, sempre con la manopola del joystick, il rettangolo luminoso sul valore desiderato. Completate le scelte il gioco inizierà premendo lo SPACE BAR.
Potrete spostare le piastrelle in caduta su tutte e quattro le pareti salvo che su quella che sarà interdetta perchè una piastrella sarà rimasta senza sfogo sul pavimento.
La parete interdetta verrà illuminata di colore giallo. Potrà liberarsi dalla interdizione se riuscirete a completare qualche fila sul fondo. Un appassionante gioco che risulterà quasi impossibile da eseguire ai valori di velocità di caduta superiori.
A voi dimostrare il contrario!

COLOUR TILES

Un gioco da eseguire solamente con i comandi del joystick, inserito nella porta 2 del vostro computer e con il quale muoverete un cursore luminoso da una piastrella di origine in uno schema costituito da un mosaico, con piastrelle colorate in gradazioni diverse.
Le istruzioni che appaiono scritte vi informano in quale colore dovrete trasformare tutte le piastrelle.
Come è possibile fare ciò?
Semplicemente passando sopra la piastrella con il cursore. Un primo passaggio cambierà il colore, un secondo passaggio lo farà ritornare dello stesso colore di prima.
Dovrete insomma continuare a passare sulle piastrelle finchè non ritornerete al punto di partenza ed avrete cambiato tutti i colori in uno solo, cioè in quello che vi era stato richiesto.
Ogni mossa verrà conteggiata con due punti ed ogni mossa che vi riporta sulla casella di partenza verrà conteggiata 5 punti.
Saranno conteggiati 5 punti anche quando si passa su una delle piastrelle contrassegnate in modo particolare e che hanno la funzione di fare cambiare contemporaneamente colore a tutta una serie di piastrelle.
Dovrete eseguire queste operazioni nel minor tempo possibile: la vostra, infatti, è una lotta con il cronometro.
Completato uno schema si potrà passare al successivo. Il numero di mosse eseguite deve essere naturalmente il minore possibile, ma molto spesso sarà necessario ripassare sulle stesse piastrelle più volte per riuscire a rimettere tutto in linea secondo quanto ci è stato richiesto.

COMANDI
Joystick:
— manopola a sinistra: per spostare il cursore luminoso verso la parte sinistra del mosaico.
— manopola a destra: per spostarlo verso la parte destra.
— manopola in avanti: serve per portare il cursore verso la parte alta dello schema di gioco.
— manopola indietro: per muoverlo verso la parte bassa dello schema.
— tasto FIRE: per iniziare il gioco è da azionare nuovamente quando il gioco sarà terminato, per ricominciare da capo.

Tastiera:
— SPACE BAR: per cominciare il gioco dopo le operazioni di caricamento del programma.

Il connettore del joystick dovrà essere inserito nella porta 2 del vostro computer per avere l'azione di comando sul cursore che dovrete spostare nel mosaico con lo scopo di invertire il colore delle piastrelle.
Tutta l'azione dovrà essere eseguita nel minore tempo possibile, per riuscire a completare tutto lo schema prima che scompaia la barra luminosa che indica il tempo ancora a disposizione.
La barra è situata nella parte inferiore destra dello schermo. Se non riuscirete a completare lo schema nel tempo previsto, dovrete ripartire da capo, purtroppo sempre con il precedente numero di mosse già eseguito e questa sarà una penalizzazione ai fini del risultato finale. Gli schemi da completare sono 10 tutti diversi e con livello di difficoltà sempre crescente.
Sul lato destro dello schermo sono situati: in alto l'indicatore del numero di mosse eseguite; al centro il numero dello schema che si sta eseguendo; in basso sia la barra luminosa del tempo, che le indicazioni di pronto e di sconfitta.
Il gioco richiede una certa dimestichezza sul

modo di cambiare i colori nel minore numero di mosse, tenendo conto di quelle che già hanno in partenza il colore in sequenza.
Si tratterà di scegliere le vie più convenienti che non sempre sono le più brevi e tenere conto anche di quelle particolari piastrelle che se raggiunte mutano il colore di parecchie piastrelle contemporaneamente.
Un gioco di pazienza divertente, non impossibile da eseguire, ma comunque sempre impegnativo per la velocità di esecuzione dovuta alla lotta contro il tempo.

COLOUR BARS

Con questo programma si vuole realizzare sullo schermo del vostro computer un gioco di grafica dove su un tabellone si dovranno alternativamente inserire in colore giallo o blu delle barrette di collegamento fra due punti del grigliato di base.
Il colore delle barrette sarà sempre il medesimo, ma se si chiuderà il quadrato quando sarà il turno del gioco del colore blu, tutto il quadrato diverrà blu e viceversa se il turno sarà del giallo.
La posizione delle barrette verrà scelta portando il puntatore a freccia nel punto voluto e premendo il tasto FIRE.
Ogni barretta inserita farà cambiare il turno di gioco del colore previsto e se si chiuderà un quadratino questo, come già detto, diventerà del colore che in quel momento veniva indicato nella parte destra dello schermo, sopra il tabellone delle opzioni di gioco. Quando si sarà chiuso un quadretto il colore avrà ancora diritto alla mossa e quindi, con una serie di mosse ben predisposte, sarà possibile continuare a riempire quadretti dello stesso colore.
Al completamento delle mosse, ossia dopo avere sistemato tutte le barrette nello schema, sarà dichiarato vincitore il colore che avrà riempito più caselle.
Le scelte opzionali permettono diverse condizioni, tra le quali: fare giocare il computer contro di voi, rifare la mossa precedentemente eseguita, o meglio ritornare al punto precedente, chiamare un nuovo schema di gioco ridisegnandolo in dimensioni e forma, giocare con uno o con due giocatori, chiedere le informazioni cioè il risultato fino a quel momento del gioco, ed infine uscire dal gioco.
Al completamento di ogni schema apparirà il risultato finale con il numero di barrette inserite e con il numero delle caselle realizzate nei due colori. Il numero massimo di quadretti del grigliato che si possono scegliere è di 12 x 12, mentre il numero minimo è di 2 x 2.
Si potrà regolarlo in altezza o in larghezza in modo da ottenere un rettangolo in orizzontale o in verticale, oppure un quadrato con il numero di quadretti a piacere, muovendo la manopola del joystick in tutte le direzioni, variando il disegno e quindi confermandolo con il tasto FIRE.

COMANDI

Joystick:
- manopola a sinistra: per dirigere verso sinistra il puntatore a freccia e scegliere dove inserire il trattino di collegamento tra due punti. Serve per rimpicciolire il grigliato dove si vuole giocare.
- manopola a destra: per spostare l'indice verso la parte destra dello schema. Durante la scelta opzionale di nuovo schema serve per ingrandire verso destra lo schema di gioco.
- manopola in avanti: per portare il puntatore verso la parte alta dello schema da completare.
- manopola indietro: per portarlo verso la parte bassa. Serve durante la scelta dello schema per ingrandirlo verso la parte bassa.
- tasto FIRE: per confermare il punto nel quale si vuole inserire il trattino per completare un quadrato. Serve comunque per eseguire qualunque conferma su scelte effettuate sulla tabella delle opzioni.

Tastiera:
- tasto 1: per dirigere il puntatore verso la parte alta dello schema.
- tasto con freccia a sinistra: per dirigere il puntatore verso la parte bassa.

— tasto 2: per muovere il puntatore verso la parte destra.
— tasto CTRL: per spostare il puntatore verso la parte sinistra dello schema di gioco.
— SPACE BAR: durante il gioco serve a confermare la mossa predisposta inserendo la barretta nel punto contrassegnato.

Il gioco potrà essere eseguito sia contro il computer che fra due diversi giocatori, ognuno con possibilità di agire con il proprio joystick inserito nelle porte 1 e 2 del vostro computer. Nel caso di due giocatori le mosse verranno eseguite alternativamente secondo quanto indicato.
Buon divertimento!

CHANGE COLOURS

Avrete la possibilità di creare dei magnifici mosaici colorati sempre che li realizziate sullo schermo, identici a quelli del campione che vi appare sul lato destro. In sostanza vedrete due cornici che racchiudono i mosaici, uno già realizzato con caselle di variopinti colori ed uno da eseguire, sul fianco sinistro, dove potrete riportare le piastrelle tramite l'uso della manopola del joystick e del tasto FIRE. Vediamo un po' come: un cursore a crocetta può essere sposato nella posizione che si vuole e, premendo il tasto FIRE, si lascerà in quel preciso punto una tessera colorata di viola. La possibili posizioni sono 9 in larghezza e 9 in altezza, per completare 81 posizioni di tessere del mosaico.
Ogni nuova tessera avrà sempre il colore viola, ma questo potrà essere variato se al suo fianco ne verrà applicata un'altra. Riportando su ogni lato una tessera, sarà possibile continuare a cambiare il colore precedente. Con questo semplice, si fa per dire, metodo si potrà ripetere in modo identico, sia nella sagoma che nei colori, il mosaico che appare campionato sul lato destro.
Ogni errore potrà essere corretto tramite la SPACE BAR che cancella l'ultima tessera applicata ricambiando così il colore di quella attigua.
A questo punto è facile comprendere che le ultime tessere da applicare sono quelle che dovranno alla fine apparire nel colore viola.
La fantasia e l'abilità consistono nel riuscire a disporre in modo saltuario ed alternato le tessere, fino al punto che, applicando le ultime di colore viola, la variazione di colore delle adiacenti risulti alla fine identica al campione.

COMANDI

Joystick:
- — manopola a sinistra; per muovere il cursore verso la parte sinistra dello schema.
- — manopola a destra: per muoverlo verso la parte destra.
- — manopola in avanti: per portarlo verso la parte superiore.
- — manopola indietro: per spostare il cursore verso la parte inferiore dello schema.
- — tasto FIRE: per depositare in quel preciso punto una delle tessere del mosaico e per cominciare il gioco dopo le operazioni di caricamento del programma.

Tastiera:
- — SPACE BAR: nel caso di gioco iniziato sarà possibile cancellare in sequenza inversa le tessere applicate precedentemente.
- — tasto con freccia a sinistra: per cambiare schema di gioco passando al successivo.

Inserite il connettore del joystick nella porta 2 del vostro computer per realizzare la possibilità di comando del cursore.
Dopo avere premuto il tasto FIRE, vedrete apparire davanti a voi due campi incorniciati dove, in quello di destra apparirà improvvisamente un mosaico realizzato con schemi regolari, che voi dovrete ripetere in modo identico sul campo di sinistra.
I primi schemi risultano di facile realizzazione, ma ogni passaggio al successivo sarà più difficoltoso non tanto per il disegno, quanto per la sequenza di colori che dovrete ripetere.
In basso appare l'indicazione del punteggio raggiunto, del livello o meglio il numero dello schema che state realizzando, il numero dei tentativi che avete eseguito ed il tempo che avete a disposizione per riuscire a realizzare il mosaico.
Gli schemi da realizzare sono complessivamente 30, ma non sappiamo fino a quale riuscirete ad arrivare. Comunque auguri!

THE SHAPES

La sagoma rappresenta la forma esterna di un oggetto, ossia come sono disposte le sue linee perimetrali definendone la forma. Esistono sagome simili ad un quadrato, ad un cerchio, ad un rettangolo, ad un triangolo per parlare delle più semplici, mentre ne esistono altre composte, quali ad esempio un profilo di una casetta, che è la composizione di un quadrato o di un rettangolo con l'aggiunta di un triangolo superiore per dare l'idea del tetto.
Ogni sagoma permette ad altre di incastrarsi sulla prima, se la loro 'sagomatura' ne è un negativo, ossia dove esistono delle sporgenze nella prima, si avranno delle rientranze nella seconda. Avendo a disposizione uno spazio limitato e dovendo inserire in esso il maggior numero possibile di oggetti, si dovranno ruotare le diverse sagome in modo che non esistano spazi vuoti, facendo combaciare un oggetto contro l'altro.
Occorre porre una certa attenzione per programmare la sequenza di incastro delle sagome ed evitare di trovarsi alla fine con spazi che non possono più essere occupati dalle sagome ancora da sistemare. Con molta buona volontà ci si può inoltrare nel nostro programma per risolvere al meglio un problema che è alla base del gioco.
In un contenitore rettangolare vengono lasciati cadere degli oggetti dalle sagome più strampalate. Durante la sua lenta caduta e dopo avere preso visione della forma dell'oggetto, lo si potrà dirigere e ruotare in modo tale da creare i presupposti per lasciare adagiare il successivo oggetto in modo da evitare di lasciare spazi vuoti.
Scopo finale è appunto quello di riuscire ad incastrare nel contenitore il maggior numero possibile di oggetti sagomati.
Le varie sagome sono a T, ad L, a bastoncino diritto, a Z oppure più semplicemente un quadrato.
L'unica agevolazione, oltre a quella di potere ruotare e spostare il pezzo durante la sua discesa, è quella di vedere la sagoma dell'oggetto successivo in modo tale da potere prendere gli opportuni provvedimenti. Purtroppo per voi man mano che il contenitore si riempirà sarà sempre più breve il tempo di caduta dell'oggetto e quindi si avrà minore possibilità di scegliere la migliore posizione. Durante la caduta potrete pilotare la sagoma a sinistra o a destra agendo sulla manopola del joystick.
Il nostro programma prevede che possano giocare contemporaneamente due giocatori ognuno con il proprio joystick, ed ognuno con il suo contenitore, chi a destra chi a sinistra.

COMANDI

Joystick:
- manopola a sinistra: per guidare verso la parte sinistra il pezzo durante la sua caduta.
- manopola a destra; per guidarlo verso la parte destra, che vi può apparire più idonea a ricevere il pezzo.
- manopola indietro: per accelerare la caduta del pezzo verso il fondo del contenitore.
- tasto FIRE: ogni volta che viene premuto, ruota di 90 gradi il pezzo. Serve anche per dare il via all'azione.

Tastiera:
- tasto RUN STOP: per arrestare la caduta dell'oggetto. Potrete così valutare quale è la migliore destinazione da dargli. Ripremere il tasto per farlo ricadere.
- tasto RETURN: per confermare la scritta con il nominativo del giocatore cosa che viene ri-

chiesta ad azione ultimata.
I connettori del joystick saranno inseriti nella porta 2 per il giocatore 1 e nella porta 1 per il secondo giocatore.
Nel caso vorrete giocare in 2 persone il secondo giocatore avrà 9 secondi per potere premere il tasto FIRE confermando di volere giocare. Dopo tale termine giocherà solamente chi sarà riuscito a premere il tasto.
Nella parte laterale del contenitore, partendo dall'alto, viene indicato per ogni giocatore, prima la sagoma che sta per uscire ed iniziare la caduta verso il fondo, quindi il punteggio che viene man mano acquisito, quindi il livello di difficoltà nel quale si sta giocando in quel momento ed infine il numero di righe che sono state effettivamente e completamente riempite con gli oggetti.
In questo caso le linee completate scorrono verso il basso dando così ancora spazio a nuovi oggetti.
Un gioco divertente che mette a dura prova la vostra prontezza di riflessi nel valutare gli spazi liberi e la sagoma dell'oggetto in caduta. I riflessi naturalmente devono aumentare man mano che il contenitore si riempie in quanto è minore il tempo a disposizione per la sistemazione dell'oggetto diminuendo lo spazio da percorrere nella caduta.
Al termine dell'azione ossia quando non potranno più uscire pezzi, apparirà la classifica dei migliori 10 giocatori e potrete scrivere il vostro nominativo nella giusta posizione della graduatoria dove apparirà un cursore lampeggiante al fianco del risultato raggiunto.
Cercate di apparire sempre al primo posto!

FIVE LINES

Il nostro programma realizza sul vostro monitor uno schema di un pallottoliere nel quale bisogna muovere le singole palline spostandole in un'altra zona per lasciare lo spazio allo scarico delle altre disposte su un'altra linea. Le palline di colore diverso sono distribuite su cinque diverse linee ognuna contraddistinta con il suo colore. Agendo sulla manopola del joystick potrete spostare un cursore luminoso su ogni pallina e premendo il tasto FIRE farla sparire illuminando un quadretto in corrispondenza in un'altra riga. Si potranno quindi muovere solamente palline che hanno libero uno spazio corrispondente in un'altra riga. Ogni spostamento ed ogni pallina tramutata in quadretto luminoso permettono di acquisire un punteggio.
Se non potrete più muovere le palline, premendo il tasto N potrete avere ancora a disposizione uno schema da completare utilizzando il residuo del tempo che era stato conteggiato.

COMANDI

Joystick:
— manopola a sinistra: per spostare verso la parte sinistra dello schema di gioco il cursore luminoso che serve a spostare le palline.
— manopola a destra: per spostarlo verso la parte destra.
— manopola in avanti: per portarlo verso la parte alta dello schema.
— manopola indietro: per muoverlo verso la parte bassa dello schema di gioco.
— tasto FIRE: per pescare la pallina e muoverla in un'altra riga.

Tastiera:
— tasto N: per ricominciare il gioco con un nuovo livello.
— tasto con freccia a sinistra: per uscire dal programma ripremere il tasto SPACE BAR per ricominciare un'altra partita.
— SPACE BAR: per cominciare il gioco dopo le operazioni di caricamento del programma.
— tasto RETURN: per confermare il nominativo del giocatore che verrà scritto con la tastiera quando verrà richiesto a gioco ultimato.

Il connettore del joystick dovrà essere inserito nella porta 2 del vostro computer per avere l'efficacia dei comandi.
Sulla parte sinistra dello schermo sono situate tutte le informazioni relative al tempo di gioco a disposizione, tempo che viene conteggiato a ritroso partendo dal valore 200; sotto all'indicazione del tempo si trova il contatore del punteggio che viene man mano acquisito; più sotto appare ancora il valore del punteggio primato raggiunto in precedenti azioni di gioco. Usufruendo degli spazi liberi che man mano si vengono a creare nelle varie righe, potrete continuare a spostare le palline ed acquisire un punteggio e, se avrete ancora tempo disponibile, potrete richiamare un altro schema e continuare a rimuovere le palline fino a usufruire completamente di tutto il tempo a disposizione. L'abilità del gioco consiste prima di tutto nella velocità di esecuzione e poi nel comprendere quale fila sarà più conveniente spostare e quale zona converrà liberare per prima.
Il resto sarà tutto affidato alla vostra capacità di esecuzione e di predisposizione degli spazi. Non vi raccontiamo altro perchè sarete voi stessi, spinti dall'originalità del gioco, a scoprire tutti i risvolti di questo divertente programma.
Auguri per un ottimo risultato!

COLOUR BALLS

Con questo programma potrete realizzare con il vostro computer un gioco costituito da una griglia sulla quale sono disposte una serie di palline colorate, che dovranno essere una alla volta toccate, prelevate e condotte sull'altra gemella.
Tutto questo contro il tempo che scorre veloce conteggiato a ritroso ed indicato nella parte alta destra dello schermo.
Le coppie individuate e toccate o contrassegnate spariranno dallo schermo.
Dovrete perciò rapidamente individuare le coppie, controllare che il percorso tra le due palline identiche sia privo di ostacoli e velocemente portare il cursore prima su una pallina, premere il tasto FIRE per contrassegnarla, portarsi con il cursore sull'altra pallina e ripremere il tasto FIRE per contrassegnare la seconda.
Se il percorso è libero, cioè privo di ostacoli, vedrete una delle palline seguire a zig-zag il percorso che la divide dall'altra e quindi, una volta che le due palline si sono incontrate spariranno dallo schermo scoppiettando.

COMANDI

Joystick:
— manopola a sinistra: per dirigere il cursore verso la parte sinistra dello schermo e quindi del grigliato in esso contenuto.
— manopola a destra: per dirigere il cursore verso la parte destra.
— manopola in avanti: per dirigerlo verso la parte superiore del grigliato nel quale si trovano le palline colorate.
— manopola indietro: per dirigerlo verso la parte bassa del grigliato.
— tasto FIRE: per contrassegnare la pallina che si desidera spostare e per contrassegnare anche la seconda una volta che si è portato su questa il cursore tramite l'uso della manopola del joystick.

Tastiera:
— SPACE BAR: per cominciare il gioco dopo le operazioni di caricamento del programma. Durante l'azione serve per contrassegnare la pallina che si vuole spostare e la pallina che si vuole accoppiare.
— tasto 2: per dirigere il cursore verso la parte destra del grigliato.
— tasto CTRL: per dirigerlo verso la parte sinistra.
— tasto con freccia a sinistra: per dirigere il cursore verso la parte bassa del grigliato.
— tasto 1: per dirigere il cursore verso la parte alta del grigliato.
— tasto RUN STOP: per ritornare in qualunque momento al menu iniziale e riprendere l'azione dall'inizio.

Il connettore del joystick dovrà essere inserito nella porta 2 del vostro computer per potere agire sui movimenti del cursore nel grigliato.
Il punteggio che viene man mano acquisito è indicato sul contatore che è piazzato in alto a sinistra dello schermo. Completato uno schema, perchè si sono eliminate tutte le palline, si passerà ad un successivo schema, con difficoltà e disposizione diverse. Prima di accedere al nuovo grigliato si vedrà aggiornarsi la situazione ed il relativo punteggio complessivo.

COLOURS PLAN

Il nostro programma vi prospetta un gioco con uno schema a nido d'ape con caselle di colori diversi, disposte in modo tale da essere alternate fra di loro. Con il puntatore mosso dalla manopola del vostro joystick, potrete selezionare il punto di unione tra una coppia di caselle e premendo il tasto FIRE, vedrete la coppia disporsi in modo diverso eseguendo una rotazione e quindi uno scambio di posizioni.
Poichè il gioco è impostato in modo che due caselle dello stesso colore, disposte una a contatto con l'altra, facciano sparire la coppia dalla tavola di gioco, potrete eliminare con le opportune mosse tutte le caselle. Naturalmente questo sembra semplice a prima vista, ma poi ci si accorgerà non essere proprio vero, perchè qualche casella finisce sempre per rimanere isolata dalle altre e quindi non più scambiabile di posizione con una adiacente. A tale scopo sono disponibili 10 altre caselle fuori campo che potranno essere prelevate e disposte in modo tale da fare sparire le caselle rimaste isolate.

COMANDI

Joystick:

— manopola a sinistra: per spostare verso la parte sinistra del campo di gioco il cursore a freccia che servirà ad indicare la casella o la coppia che si vuole mettere in movimento per la sostituzione.
— manopola a destra: per dirigere il cursore verso la parte destra del campo di gioco.
— manopola in avanti: per portare il cursore sulle caselle disposte nella parte alta dello schema.
— manopola indietro: per dirigere il cursore verso la parte bassa dello schema.
— tasto FIRE: per prelevare una casella colorata da trasferire o per fare ruotare una coppia di caselle se il cursore sarà stato posto nel punto di unione delle due.

Inserite il connettore del joystick nella porta 2 del vostro computer ed avrete così la possibilità di comandare il cursore che serve a dare tutte le predisposizioni di comando che verranno comunque confermate e quindi rese operative premendo il tasto FIRE.
La parte destra dello schermo è destinata ai dati che devono interessare e cioè al punteggio che viene man mano acquisito, al tipo di schema nel quale si sta giocando, alla possibilità di ritornare indietro rispetto all'ultima mossa eseguita e che è stata ritenuta sbagliata, nonchè alla possibilità di fare cadere verso il fondo, cioè la parte bassa dello schema, tutte le caselle accoppiandole fra di loro durante la caduta e quindi eliminandole dal gioco.
Un'altra opzione si riferisce alla possibilità di leggere quante caselle di un tipo di colore esistono ancora in gioco e quante degli altri due colori.
I colori fondamentali sono infatti tre e cioè il rosso, il blu ed il verde. La scelta EXIT, vi trasferisce al menu nel quale sono riportati i risultati ottenuti con l'indicazione del livello di gioco eseguito, del numero di scambi effettuato, del numero di tessere supplementari che sono state impiegate e dei bonus ottenuti.
In questo menu è possibile salvare l'esito del gioco eseguito, oppure passare ad un nuovo gioco, oppure ancora ritornare al gioco in corso o uscire completamente dal gioco.
Nel caso di salvataggio della partita eseguita vi sarà chiesto con quale nome la vorrete registrare e potrete scriverlo con la tastiera.
Dovrete usufruire in modo ponderato delle tessere supplementari per potere risolvere alla fine la parte più difficile del gioco, ossia quella necessaria per potere eliminare anche le tessere rimaste isolate. Con un po' di immaginazione potrete ricondurre anche quelle verso la completa eliminazione dalla tavola di gioco.

TIRES

Lo scopo del nostro programma è quello di visualizzare sullo schermo del computer un gioco da tavola nel quale si devono ricreare sullo schermo di sinistra le stesse sequenze di piastrelle colorate che sono rappresentate nello schermo di destra.
Le piastrelle cambiano colore se toccate con il puntatore a freccia, premendo il tasto FIRE, oppure la SPACE BAR che cambia lo schema esistente con un altro intero da ricominciare dall'inizio. Questo con un limite di 20 volte.
La schermata di presentazione porta al centro l'indicatore del punteggio che viene man mano acquisito sistemando le piastrelle, ed in più l'orologio che conteggia il tempo a disposizione per il gioco partendo a ritroso dal valore 3 minuti primi.

Vediamo adesso quali sono i COMANDI principali:

Joystick:
— manopola a sinistra: ha lo scopo di muovere il cursore a freccia sulla piastrella alla quale si vuole fare cambiare il colore o farla sparire dalla tavola. Naturalmente si muove il cursore verso la parte sinistra dello schema.
— manopola a destra: per muovere il cursore verso la parte destra della tavola di gioco.
— manopola in avanti: per portare il cursore su una zona disposta in alto.
— manopola indietro: per portare il cursore verso la parete bassa dello schema di gioco.
— tasto FIRE: per fare cambiare colore alla piastrella indicata oppure, dopo la sequenza dei colori, per farla sparire completamente dalla tavola.

Tastiera:
— SPACE BAR : permette di cominciare il gioco dopo avere eseguito le operazioni iniziali di caricamento del programma. Ha anche la funzione di fare cambiare la disposizione delle piastrelle in gioco ritornando allo schema iniziale.
— tasto RUN STOP: per abbandonare il gioco e fare apparire la classifica dei migliori risultati raggiunti.

Inserite il connettore del vostro joystick nella porta 2 del computer e potrete così avere l'azione di comando sul cursore e sul cambiamento dei colori delle piastrelle. Quando, agendo opportunamente in sequenza sui comandi, avrete ripetuto sulla tavola di sinistra lo schema esistente a destra, vedrete rinnovarsi la tavola con una nuova disposizione diversa dalla precedente e per la quale occorre scoprire come agire sulle piastrelle per ripetere la condizione, sia in sagoma che in colore, rappresentata sulla destra.
Portando il cursore in alto a sinistra potrete prelevare delle piastrelle del colore marrone o verde e portarle sulla tavola creando nuove condizioni per il cambiamento dei colori e quindi per la disposizione finale; il tutto agendo sul cursore quindi sul tasto FIRE. Cinque prelievi di piastrelle sono previsti per ogni colore, dando origine sulla tavola ad una moltiplicazione di piastrelle permettendo sostituzioni di colore e di posizione.
Il cursore portato in alto a destra vi farà ripetere per 20 volte il gioco senza costringervi a rimanere fermi senza acquisire punti. Il simbolo della bomba rappresentata, sempre in alto a destra, se prelevato con il cursore ed il tasto FIRE e portato sulla tavola di sinistra sulle piastrelle, farà esplodere e quindi sparire quelle disposte

ai quattro lati come su una croce. Le bombe a disposizione sono cinque e verranno usate per risolvere certe condizioni difficili da sistemare con il semplice cambiamento dei colori o l'inserimento sulla tavola di nuove piastrelle.
La classifica finale prevede di potere inserire il proprio nominativo o pseudonimo, scrivendolo con la tastiera e confermando con il tasto RETURN. Apparirà la classifica dei migliori nove giocatori che si sono alternati nel gioco in precedenza. Un gioco divertente che vi mette in gara contro voi stessi cercando di risolvere il problema nel tempo previsto.
Buon divertimento!

DIFFERENT THINGS

Questo programma fa apparire sul monitor del vostro computer un contenitore nel quale verranno fatti cadere dall'alto dei tris di oggetti di forma, colore e sagoma diversa. Per intendersi si tratta di rombi, anelli, quadrati, palline o freccette colorate.
Occorre sistemare sia in verticale che in orizzontale o in diagonale una terna di questi oggetti in modo da vederli sparire dal contenitore per fare posto alla caduta delle successive terne. Premendo il tasto FIRE del vostro joystick, sarà possibile cambiare l'ordine di successione degli oggetti in modo tale da predisporli in modo corretto, durante la loro caduta, per poter creare le combinazioni richieste. Se non riuscirete nè a spostare gli oggetti, nè a creare le combinazioni vedrete il vostro contenitore riempirsi in modo veloce senza poterlo più svuotare e rimarrete così bloccati.

COMANDI

Joystick
— manopola a sinistra: per pilotare gli oggetti in caduta verso la parte sinistra del contenitore.
— manopola a destra: per pilotare gli oggetti in caduta verso la parte destra.
— manopola in avanti: per far cadere il blocco più velocemente verso il fondo del contenitore.
— tasto FIRE: per cambiare le sequenze di disposizione degli oggetti durante la caduta verso il fondo del contenitore.

Si può giocare in due ognuno con il proprio joystick, inserendo nella porta 1 il connettore del giocatore 2 e nella porta 2 il connettore dell'altro.
Manovrando opportunamente si eseguiranno le combinazioni tenendo presente che più il contenitore si riempie più aumenta la velocità di caduta degli oggetti. Le combinazioni possono essere realizzate sia con tre oggetti identici in orizzontale, sia in verticale che anche in diagonale.
Ogni terna completata sparirà dal contenitore in modo che gli altri oggetti troveranno più posto e potranno anche disporsi in una sequenza che sarà valida e che ne farà così sparire altri.
Il punteggio viene indicato nella parte bassa dello schermo e sarà chiaramente in funzione delle combinazioni realizzate. Alla fine del gioco appare la classifica dei migliori 9 giocatori e potrete fare figurare il vostro nome tra questi.
Se sarete veramente abili riuscirete a mantenere il contenitore sempre vuoto in attesa di nuovi oggetti. Buon divertimento!

QUOITS

Lo scopo del nostro programma è quello di visualizzare sullo schermo del computer un gioco da tavola nel quale si devono ricreare sullo schermo di sinistra le stesse sequenze di piastelle colorate che sono rappresentate nello schermo di destra. Le piastrelle cambiano colore se toccate con il puntatore a freccia, premendo il tasto FIRE, oppure la SPACE BAR che cambia lo schema esistente con un altro intero da ricominciare dall'inizio. Questo con un limite di 20 volte.
La schermata di presentazione porta al centro l'indicatore del punteggio che viene man mano acquisito sistemando le piastrelle, ed in più l'orologio che conteggia il tempo a disposizione per il gioco partendo a ritroso dal valore 3 minuti primi.

Vediamo adesso quali sono i COMANDI principali:
Joystick:
- manopola a sinistra: ha lo scopo di muovere il cursore a freccia sulla piastrella alla quale si vuole fare cambiare il colore o farla sparire dalla tavola. Naturalmente si muove il cursore verso la parte sinistra dello schema.
- manopola a destra: per muovere il cursore verso la parte destra della tavola di gioco.
- manopola in avanti: per portare il cursore su una zona disposta in alto.
- manopola indietro: per portare il cursore verso la parte bassa dello schema di gioco.
- tasto FIRE: per far cambiare colore alla piastrella indicata oppure, dopo la sequenza dei colori, per farla sparire completamente dalla tavola.

Tastiera:
- SPACE BAR: permette di cominciare il gioco dopo aver eseguito le operazioni iniziali di caricamento del programma. Ha anche la funzione di fare cambiare disposizione delle piastrelle in gioco ritornando allo schema iniziale.
- tasto RUN STOP: per abbandonare il gioco e far apparire la classifica dei migliori risultati raggiunti.

Inserite il connettore del vostro joystick nella porta 2 del computer e potrete così avere l'azione di comando sul cursore e sul cambiamento dei colori delle piastrelle. Quando, agendo opportunamente in sequenza sui comandi, avrete ripetuto sulla tavola di sinistra lo schema esistente a destra, vedrete rinnovarsi la tavola con una nuova disposizione diversa dalla precedente e per la quale occorre scoprire coma agire sulle piastrelle per ripetere la condizione, sia in sagoma che in colore, rappresentata sulla destra. Portando il cursore in alto a sinistra potrete prelevare delle piastrelle del colore marrone o verde e portarle sulla tavola creando nuove condizioni per il cambiamento dei colori e quindi per la disposizione finale; il tutto agendo sul cursore quindi sul tasto FIRE. Cinque prelievi di piastrelle sono previsti per ogni colore, dando origine sulla tavola ad una moltiplicazione di piastrelle permettendo sostituzioni di colore o di posizione. Il cursore portato in alto a destra vi farà ripetere per 20 volte il gioco senza costringervi a rimanere fermi senza acquisire punti. Il simbolo della bomba rappresentata, sempre in alto a destra, se prelevato con il cursore ed il tasto FIRE e portato sulla tavola di sinistra sulle piastrelle, farà esplodere e quindi sparire quelle disposte ai quattro lati come su una croce. Le bombe a disposizione sono cinque e verranno usate per risolvere certe condizioni difficili da sistemare con il semplice cambiamento dei colori o l'inserimento sulla tavola di nuove piastrelle. La classifica finale prevede di potere inserire il proprio nominativo o pseudonimo, scrivendo con la tastiera o confermandolo con il tasto RETURN. Apparirà la classifica dei migliori nove giocatori che si sono alternati nel gioco in precedenza. Un gioco divertente che vi mette in gara contro voi stessi cercando di risolvere il problema nel tempo previsto. Buon divertimento!

Distributore: Marco A. & G. S.p.A.

CONTIENE
DISK CON
DUE FACCIATE
DI PROGRAMMI

FLOPPY 64

Numero 51
Lire 12.000

per C=64 e C=128

GRUPPO LOGICA 2000

SPORT INVERNALI

IN TEORIA, SIMULAZIONE E GIOCO

- competizione o sfida • scelta difficoltà
- possibilità fino a 6 concorrenti

8 SPECIALITA'

- DISCESA LIBERA
- SKI DOO
- SFIDA SUGLI SCI
- SLALOM
- SLITTINO
- BOB
- VELOCITA' SUI PATTINI
- SALTO

È IN EDICOLA